|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Descripción | Prioridad (impacto) | Probabilidad | Plan de contingencia | Responsable | Estado | Categoría |
| Implementar la interface del menú con la pantalla de juego | Alta | 1 | No hay plan de contingencia. Es necesario para la funcionalidad del juego | Manuel y Fernando | Cerrado | Proyecto |
| No encontrar personaje o monstruos adecuados para el videojuego | Alta | 1 | Dibujarlos nosotros mismos con un software adicional | Alberto | Cerrado | Proyecto |
| Cambio de modalidad de juego (Rogelike a Metroidvania). | Bajo | 1 | No contemplado. | Todos | Abierto | Proyecto |
| Problemas con el centrado del menú durante el juego. | Media | 0.50 | Se cambia la idea de centrado de menú para mitigar en la medida de lo posible el impacto en la experiencia de usuario. David continuaría con los procesos que tiene asignados Manuel. | Manuel | Abierto | Experiencia de usuario |
| Gestión de colisiones del personaje con otros objetos. | Alta | 0.10 | Gestionar las colisiones entre más miembros del proyecto. | Fernando | Abierto | Experiencia de usuario |
| Reescalado de los menus y pantallas de juego. | Media | 0.05 | No reescalar a todas las opciones y limitar las opciones de configuración de video. | Víctor | Abierto | Calidad |
| Fallos en la implementación de los mapas con el resto del videojuego. | Alta | 0.05 | No hay plan de contingencia por el momento. Es poco probable y muy necesaria la implementación. | David | Abierto | Proyecto |